

# **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPA**

**Siti zakiah, Andy Usman, Busri Endang**

Program Magister Teknologi Pembelajaran, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: siti\_zakiah@gmail.com

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi pilihan karena pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) memiliki beberapa keunggulan, yaitu (a) CTL menekankan proses keterlibatan siswa untuk menemukan, artinya proses belajar diorientasikan pengalaman langsung, (b) mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah rancangan pelaksanaan pembelajaran, serta perolehan belajar menggunakan media gambar pada model pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif,. Sumber data adalah siswa, guru, dan dokumen. Data penelitian berupa hasil belajar, hasil observasi, hasil wawancara, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Teknik pengumpulan data teknik observasi, komunikasi langsung,. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan format penilaian hasil belajar.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Gambar, CTL, Penguasaan Konsep IPA

**Abstract:** This research is motivated low value of students in learning science in State Elementary School 25 River Kingdom Kubu Raya district. Contextual learning approach of choice for contextual learning approach (CTL) has several advantages, namely (a) CTL emphasizes student engagement process to find, meaning oriented learning experience directly, (b) encourage the students can find materials studied relationship with real life . The problem in this research is how the design of the implementation of learning, as well as the acquisition of learning to use media images on contextual learning model that can improve mastery of science concepts fourth grade students of State Elementary School 25 River Kingdom Kubu Raya district? This study used a descriptive method,. The data source is a student, teacher, and documents. The research data in the form of learning outcomes, the results of observation, interviews, and Lesson Plan (RPP) is a data collection technique .Teknik observation, direct communication, measurement, and documentaries. The research instrument is the observation sheet, interview guides, and format of assessment of learning outcomes.

**Keywords :** development , media images , CTL , mastery of science concepts

Standar kompetensi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini sejalan dengan Tujuan Mata Pelajaran IPA di SD/MI yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya;(2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS. Berdasarkan tujuan tersebut jelaslah bahwa pembelajaran IPA memiliki peran penting dan strategis untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kepedulian terhadap lingkungan, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penguasaan terhadap teknologi. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*). Pendekatan kontekstual menjadi pilihan sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut karena pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) CTL menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman langsung, (2) mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, (3) mendorong siswa supaya bagaimana materi pelajaran dapat mewarnai perilakunya, oleh karena itu materi yang dipilih diarahkan kepada tema yang dapat menumbuhkembangkan keperibadian mereka. Penggunaan media gambar pada model pembelajaran kontekstual ini dilaksanakan dengan tujuan agar pembelajaran IPA dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA.

Mc. Luhan dalam (Sadiman 1984) berpendapat bahwa media adalah sarana yang juga disebut channel, karena pada hakekatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi.

Media pendidikan sebagai alat bantu memiliki ciri-ciri, yaitu media pendidikan identik artinya dengan pengertian keparagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati. Tekanan utama terdapat pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar. Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran,

antara guru dengan siswa. Media pendidikan sebagai alat bantu belajar mengajar, baik diluar kelas. Jadi pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan. Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, terdapat beberapa persamaan diantaranya, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta (siswa) sedemikian rupa agar terjadi proses belajar yang diharapkan (Sudrajat, wordpress.com /2008/01/12/).

Sedangkan menurut Briggs dalam (Sadiman, 2009: 6), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran secara umum terdiri atas media buatan dan media dari alam. Yang termasuk media buatan adalah: bahasa, buku, bagan/grafik, slide, materi bahan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), media gambar, modul, sedangkan media dari alam adalah semua benda yang ada di alam. Media alam bisa berupa benda mati dan benda hidup, benda konkret dan benda abstrak. Untuk memperlancar pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran diperlukan media yang sesuai. Media tersebut banyak ragamnya, antara lain (1) gambar, (2) *chart*, (3) bagan, (4) tabel, (5) grafik, (6) *overhead proyektor* (OHP), dan (7) *tape recorder*. Ragam media ini sangat bergantung pada kompetensi dasar yang akan dipelajari.

Dari sekian banyak jenis media visual nonproyeksi, adalah media grafis yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan yang apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Beberapa contoh media grafis antara lain gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, dan lain-lain. Menurut Asyhar (2011: 57), gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sketsa disebut juga gambar garis, lukisan, dan foto.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks (Sadiman, 1984). Gambar fotografi merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinya. Media gambar termasuk kepada gambar tetap atau still picture yang terdiri dari dua kelompok, yaitu: pertama flat opaque picture atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak. Kedua adalah transparent picture atau gambar tembus pandang, misalnya film slides, film strips dan transparencies.

Namun yang termasuk media gambar, penulis maksudkan dalam tulisan ini yang terdapat pada kelompok pertama yakni Flat opeque picture, karena gambar datar tidak tembus pandang ini mudah pengadaannya serta biasanya relatif murah. Jadi media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, di samping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien ( Komalasari, 2010: 3). Pembelajaran sebagai suatu proses setidaknya terdiri atas komponen pembelajar, tujuan, desain pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut yaitu pembelajaran sebagai suatu sistem dan pembelajaran sebagai proses. Sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran. Sedangkan pembelajaran sebagai proses, merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi: (1) Persiapan, dimulai dari kegiatan perencanaan; (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuat; dan (3) Melakukan tindak lanjut pembelajaran yang telah dikelola. Djosuroto ( 2006: 63) mendeskripsikan tentang pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi atau komunikasi aktif antara dua pihak. Komponen utama dari interaksi tersebut adalah pengajar dan pembelajar. Keduanya dikatakan utama karena pada hakekatnya merupakan dua subjek dengan perangkat-perangkat kemampuan yang dinamik. Pengajar yang berkedudukan sebagai perancang, penggerak, dan fasilitator belajar bagi pembelajar, berkemampuan untuk menafsirkan situasi sedemikian rupa sehingga sanggup melakukan modifikasi-modifikasi strategis maupun teknik pengelolaan pembelajaran secara tepat. Di lain pihak pembelajar berkemampuan untuk menafsirkan petunjuk-petunjuk, melakukan antisipasi, dan aktif bertindak sesuai dengan karakteristik yang ia miliki.

Untuk memilih bahan pengajaran, perlu memperhatikan tahapan-tahapan perkembangan jiwa siswa yang berkaitan juga dengan tingkat atau jenjang pendidikannya. Terkait dengan hal tersebut, Oemaryati (dalam Sumantri, 2006:114), membagi tahapan perkembangan jiwa anak seperti berikut. 1)Tahap oestistik sampai kira-kira usia 9 tahun). Pada tahap ini imajinasi anak belum dikaitkan dengan alam nyata, melainkan lebih berhayal di alam fantasi. 2)Tahap romantik (sekitar 10-12 tahun). Selangkah menggapai alam nyata, tetapi memandangnya dalam kategori-kategori yang sangat disederhanakan, misalnya perbuatan pahlawan, petualangan, kejahatan, dan sebagainya.3)Tahap realistik (kira-kira 13-16 tahun). Sudah keluar dari alam hanya dan mulai menaruh

perhatian besar tentang apakah sesuatu hal *benar-benar terjadi* dan *bagaimana* terjadinya. 4) Tahap merumuskan (mulai usia 16 tahun ke atas). Mulai berkecenderungan mengabstraksikan, merumuskan secara umum, dan menyelidiki sebab-sebab suatu gejala, bahkan melakukan penilaian moral dan “berfilsafat”.

Mengacu kepada tahapan perkembangan jiwa anak yang dikemukakan Oemaryati tersebut, dan dihubungkan dengan sasaran penelitian yaitu siswa kelas 4 sekolah dasar, maka pemilihan bahan disesuaikan dengan tahapan perkembangan jiwa anak kelas 5 yang rata-rata berusia sekitar 10- 12 tahun, berada pada tahap romantik atau masuk juga pada tahap *konkret-operasional* (Jean Piaget dalam Muhibbinsyah, 2010: 66). Menurut Piaget, bahwa perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun (tahap *konkret-operasional*) sudah sama dengan kemampuan kognitif orang dewasa. Namun demikian masih ada keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Anak-anak dalam tahap ini baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Oleh sebab itu pembelajaran IPA perlu menggunakan media nyata. Belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur. Selain itu belajar bukanlah peristiwa yang dilakukan tanpa sadar, akan tetapi merupakan proses yang dirancang dan disengaja. Oleh karena itu belajar diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan yang dirancang adalah tujuan yang disadari manfaat dan kegunaannya oleh setiap individu yang belajar. Anthony Robbin (dalam Trianto, 2010:15). berpendapat bahwa belajar sebagai proses penciptaan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Senada dengan itu, Jerome Brunner (dalam Trianto, 2010:15), bahwa belajar merupakan suatu proses aktif, dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimiliki.

Menurut Rusman (2010: 198-199), bahwa program pembelajaran CTL lebih menekankan pada skenario pembelajarannya, yaitu kegiatan tahap demi tahap yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, program pembelajaran kontekstual hendaknya: a) Nyatakan kegiatan utama pembelajarannya, yaitu sebuah pernyataan kegiatan siswa yang merupakan gabungan antara kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator pencapaian hasil belajar. b) Rumuskan dengan jelas tujuan umum pembelajarannya. c) Uraikan secara terperinci media dan sumber pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang diharapkan. d) Rumuskan skenario tahap demi tahap kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam melakukan proses pembelajarannya. e) Rumuskan dan lakukan sistem penilaian dengan memfokuskan pada kemampuan sebenarnya yang dimiliki oleh siswa baik pada saat berlangsungnya (proses) maupun setelah siswa tersebut selesai belajar.

Ada beberapa tahapan dalam pembelajaran kontekstual, menurut Sa'ud (2008:173-174) meliputi empat tahapan, yaitu invasi, eksplorasi, penjelasan dan situasi, dan pengambilan tindakan. Tahap **inovasi**, siswa didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang dibahas. Tahap **eksplorasi**, siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, penginterpretasian data dalam sebuah

kegiatan yang telah dirancang guru. Tahap **penjelasan dan solusi**, saat siswa memberikan penjelasan-penjelasan solusi yang didasarkan pada hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru, maka siswa dapat menyampaikan gagasan, membuat model rangkuman, dan ringkasan. IPA tidak dapat diajarkan sebagai suatu materi pengetahuan, yang disampaikan dengan metoda ceramah, melainkan melalui pembelajaran siswa aktif. Model pembelajaran penemuan (discovery-inquiry) merupakan pembelajaran siswa aktif, dimana siswa belajar dan berlatih untuk memiliki dan menguasai konsep-konsep dasar sains secara tuntas (mastery learning). Inkuiri itu sendiri merupakan bagian dari model pembelajaran kontekstual.

Trowbridge, et al.1973 ( dalam Haryanto) mengajukan tiga tahap pembelajaran berbasis inkuiri. Tahap pertama adalah belajar diskoveri, yaitu guru menyusun masalah dan proses tetapi memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi hasil alternatif. Tahap kedua inkuiri terbimbing (guided inquiry), yaitu guru mengajukan masalah dan siswa menentukan penyelesaian dan prosesnya. Tahap ketiga, adalah inkuiri terbuka (open inquiry), yaitu guru hanya memberikan konteks masalah sedangkan siswa mengidentifikasi dan memecahkannya.

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pendidikan dan pengajaran secara umum. Semua kegiatan pendidikan yang dilakukan harus selalu diikuti atau disertai dengan kegiatan penilaian. Menurut Sujana (2009: 3), inti penilaian adalah proses pemberian atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Sementara menurut Nurgiantoro (1988: 3), bahwa pada hakekatnya kegiatan penilaian dilakukan tidak hanya semata-mata untuk menilai hasil belajar siswa saja, melainkan juga berbagai faktor yang lain, antara lain kegiatan pengajaran yang dilakukan itu sendiri. Artinya, berdasarkan informasi yang diperoleh dari penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat pula dipergunakan sebagai umpan balik kegiatan pengajaran yang dilakukan.

Kegiatan pendidikan dan pengajaran sebenarnya merupakan suatu proses, yaitu proses mencapai sejumlah tujuan yang telah ditetapkan. Seperti pendapat Harjanto (2008: 277) menyatakan bahwa evaluasi pengajaran adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian tujuan tersebut, diperlukan suatu alat atau kegiatan yang disebut penilaian. Tuckman (dalam Nurgiantoro (1988: 5), mengartikan penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui (menguji) apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan. Sejalan juga dengan pendapat Cronbach (dalam Nurgiantoro1988:7),

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Sujana (2009:3-4). penilaian berfungsi sebagai: (1) alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusa-rumusan tujuan instruksional; (2) umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dan lain-lain; (3) dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tua (periksa Harjanto,

2008:277). Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses pembelajaran yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan guru lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Untuk memperlancar pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran diperlukan media yang sesuai. Media tersebut banyak ragamnya, antara lain (1) gambar, (2) chart, (3) bagan, (4) tabel, (5) grafik, (6) overhead proyektor (OHP), dan (7) tape recorder. Ragam media ini sangat bergantung pada kompetensi dasar yang akan dipelajari.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dibantu dengan menggunakan media. Berdasarkan ragam media yang telah disebutkan sebelumnya, pembelajaran IPA dapat menggunakan media berupa gambar, bagan, *overhead projector*, dan *tape recorder*. Dalam pembelajaran IPA perlu dilakukan penyesuaian untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Berdasarkan pendapat Sa'ud (2008:174-175) dan Rusman (2010: 198-199) tentang tahapan-tahapan pembelajaran kontekstual. Adapun langkah-langkah pembelajaran kontekstual sebagai berikut. 1) Pendahuluan 2) Inti 3) Penutup

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian ini pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2008: 2). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu digunakan untuk mendeskripsikan tentang pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 25 Sungai Raya dengan mengembangkan media gambar pada model pembelajaran kontekstual. Berkaitan dengan pembelajaran IPA, dideskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada model pembelajaran kontekstual.

Teknik merupakan cara atau jalan yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah teknik observasi, teknik komunikasi langsung (wawancara), teknik pengukuran (tes), dan teknik dokumenter. Dalam penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada pentingnya kedekatan pada orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti mendapatkan kejelasan tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN.**

Rancangan pembelajaran dengan pengembangan media gambar pada model pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya difokuskan pada siswa kelas IVA yang berjumlah 29 siswa terdiri dari laki-laki 11 orang dan perempuan 18 orang. Rancangan pembelajaran dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada prapenelitian bahwa penguasaan konsep IPA

siswa kelas IVA masih rendah, terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA hanya mencapai 61,62 di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Rendahnya penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran IPA ini disebabkan kurang efektifnya pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru terutama berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal.

Agar pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA dengan pendekatan pembelajaran kontekstual terlaksana dengan baik dan efektif, maka guru yang mengajarkan mata pelajaran IPA di kelas IVC SDN 25 Sungai Raya sekaligus juga sebagai peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran IPA dengan pengembangan media gambar dalam pembelajaran pendekatan kontekstual yang di dalam langkah-langkah pembelajaran memuat komponen-komponen atau prinsip CTL yaitu konstruktivisme (*constructivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya adalah implementasi dari perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya oleh guru. Pembelajaran IPA dengan pendekatan pembelajaran kontekstual siswa kelas IVA SDN 25 Sungai Raya dilaksanakan pada Senin, 3 Juni 2013 dengan satu kali pertemuan, alokasi waktu 3x 35 menit. Diikuti oleh 26 siswa dari 29 siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Guru membuka pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Kemudian guru melakukan kegiatan apersepsi. Sebagai apersepsi guru menyinggung pembelajaran sebelumnya. Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada para siswa yang berkaitan dengan gaya. Dengan demikian berarti guru telah mengaitkan materi pelajaran yang akan dipelajari dengan konsep pengetahuan dan pengalaman siswa sebelumnya. Guru telah melakukan apersepsi dengan baik.

Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dan materi yang akan dipelajari yaitu tentang gaya dapat mempengaruhi gerak benda. Tetapi guru tidak menyampaikan kepada para siswa tentang manfaat dan pentingnya materi yang akan dipelajari. Setelah guru menyampaikan kompetensi dan materi yang akan di pelajari, guru mengajukan pertanyaan. Pada tahap ini guru tidak menjelaskan dengan tuntas sebagaimana yang direncanakan dalam RPP, sehingga pengamat menilai pelaksanaan tahap ini oleh guru, kurang baik. Langkah selanjutnya guru menjelaskan prosedur pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Para siswa sebagian besar memperhatikan dengan serius penjelasan guru. Pada tahap ini guru telah melaksanakan sesuai dengan perencanaan.

Setelah guru menjelaskan prosedur pembelajaran, kemudian guru memotivasi siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas yang berkaitan dengan tugas atau yang harus dikerjakan oleh siswa di dalam proses pembelajaran IPA. Beberapa siswa bertanya kepada guru, dan guru menanggapi pertanyaan



siswa dengan memberikan jawaban. Pada tahap ini tampak jelas terjadi proses tanya jawab di dalam pembelajaran. Prinsip bertanya (*questioning*) dalam pembelajaran kontekstual telah dilaksanakan dengan baik.

Perolehan belajar IPA siswa kelas IVA SDN 25 Sungai Raya dengan pengembangan media gambar dalam model pembelajaran kontekstual yang dilaksanakan pada 3 Juni 2013 diikuti oleh 26 peserta didik, dalam bentuk tes dengan soal sebanyak 5 butir soal dalam bentuk uraian dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel I**  
**Perolehan Belajar IPA Dengan Mengembangkan**  
**Media Gambar Pada Model Pembelajaran Kontekstual**

NO	NAMA SISWA	TINGKAT RANAH				JUMLAH	NILAI RATA- RATA
		C1	C2	C3	C4		
1	HENDRIANTO	2	2	3	3	10	50
2	ARBAIN	3	3	3	3	12	60
3	AGNES	4	3	3	3	13	65
4	ANDRE	5	3	3	3	14	70
5	JULI	3	3	3	3	12	60
6	KELVIN	5	3	3	3	14	70
7	YUNI	3	3	3	3	12	60
8	UMINI	2	3	3	3	11	55
9	TOSI	4	3	3	3	13	65
10	SURYANA	2	3	3	4	12	60
11	SARI	3	3	3	3	12	60
12	RISKI	5	3	4	3	15	75
13	PUTRI	5	3	3	3	14	70
14	MISNAWATI	4	3	3	3	13	65
15	IBNU	5	3	3	3	14	70
16	INDRA	2	3	3	3	11	55
17	FERI ILHAM	3	3	3	4	13	65
18	FERI . A	3	3	3	3	12	60
19	DHEA	5	3	4	3	15	75
20	DAFFA	3	2	3	4	12	60
21	BAGAS	3	3	3	3	12	60
22	ANISA	4	3	3	4	14	70
23	ADE	5	3	3	3	14	70
24	SHELLA	4	3	3	3	13	65
25	M. SLAMET	2	3	3	4	12	60
26	DELA A	3	3	3	3	12	60

<b>JUMLAH</b>	<b>92</b>	<b>76</b>	<b>80</b>	<b>83</b>	<b>331</b>	<b>1655</b>
<b>NILAI RATA-RATA</b>	<b>70.8</b>	<b>58,8</b>	<b>61,4</b>	<b>63,2</b>	<b>63.65</b>	<b>63.65</b>

Aplikasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan ucapan salam kepada para siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru membagi siswa dalam kelompok (menyebutkan nama-nama siswa berdasarkan kelompoknya) dan mengingatkan siswa agar dalam kegiatan kelompok nanti mereka bergabung ke dalam kelompok masing-masing. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok belajar. Kemudian guru melakukan kegiatan apersepsi. Guru memberikan penguatan berupa pujian kepada para siswa yang menjawab pertanyaan guru.

Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dan menulisnya di papan tulis. Guru menyampaikan kepada para siswa tentang manfaat dan pentingnya materi yang akan dipelajari. Setelah guru menyampaikan kompetensi dan materi yang akan di pelajari, guru memberikan motivasi agar pembelajaran berlangsung dengan efektif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan terdahulu ,maka Pada bagian ini peneliti menarik kesimpulan bahwa Rancangan pembelajaran yang berbasis media gambar pada model pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya dirancang atau dirumuskan baik dan telah menyesuaikan dengan langkah-langkap pembelajaran kontekstual. Rancangan pembelajaran tertuang di dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri atas tahapan pendahuluan, inti pembelajaran, dan penutup. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran setiap pertemuan pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan. Perubahan tersebut dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa.

Aplikasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada model pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya oleh guru sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan penerapan prinsip atau asas pembelajaran kontekstual yang terdiri atas komponen konstruktivisme (*constructivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Perolehan belajar menggunakan media gambar pada model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Penguasaan konsep IPA meliputi tingkat ingatan, pemahaman, dan penerapan. Peningkatan konsep IPA

siswa diperoleh melalui penerapan pembelajaran yang terencana dengan penguasaan teori dan melakukan pembuktian.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti memberikan saran-saran berikut ini: Guru disarankan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada model pembelajaran kontekstual agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan, dan sangat membantu mempermudah siswa menguasai konsep IPA.

Siswa diberikan kebebasan untuk mengamati, menemukan, membuktikan, dan menerapkan konsep yang diperoleh dalam proses pembelajaran secara leluasa.

Guru hendaknya lebih aktif memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan terutama pada siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran IPA untuk menguasai konsep IPA.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP)

Djojoseuroto. 2009. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).

Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. R Grafindo Persada.

Sumantri, Mulyani. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sadiman, Arif .S, et al. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada..

Sujana, Nana. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sa'ud, Udin Saefudin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media group.